MANUEL MILITAIRE,

OU

L'ART DE VAINCRE PAR L'ÉPÉE;

Dédié à Messieurs les Gardes-du-Corps du Roi de la Compagnie de Noailles,

Par M. C. NAVARRE, Maître d'Armes de la premiere Compagnie de la Maison du Roi.

A PARIS,
Chez les Libraires du Palais Royal & du Quai de Gesvres.

A VERSAILLES,
Chez les Libraires de la Galerie des Princes.

M. DCC. LXXV.

Avec Approbation de la Compagnie.

A MESSIEURS

LES GARDES-DU-CORPS

DU ROI

DE LA COMPAGNIE DE NOAILLES.

MESSIEURS,

C'EST aux armes ſeules que la Nobleſſe doit ſon luſtre; mais la Nobleſſe n'eſt redevable

aux armes qu'autant que celles-ci ſont étayées de principes & de méthode. La bravoure ſans expérience eſt preſque toujours ſans ſuccès ; & en ſuppoſant les armes égales, ce n'eſt plus à la valeur, mais à l'art qu'eſt dû le triomphe : delà la neceſſité de recourir aux principes qui donnent la perfection aux armes. Le brave y apprendra à ſaiſir ſon adverſaire, à prévoir les coups qu'il peut porter, à parer ceux auxquels il eſt expoſé ; ce qu'il tient de l'art lui donne la confiance, la ſoupleſſe, la dextérité, le point d'appui

pour prévenir ſon adverſaire, ou ſe tenir ſur la défenſive. L'attaque & la défenſe prouvent également la neceſſité des principes. Choiſi par vous, MESSIEURS, *pour vous en rendre familiere l'exécution, j'oſe vous les préſenter comme une foible marque de ma reconnoiſſance la plus reſpectueuſe. Si le récit de vos exploits pouvoit m'acquitter des privileges & diſtinctions dont il vous a plu m'honorer,* MESSIEURS, *cette Épître ſeroit une liſte continuelle des combats dans leſquels vous vous êtes ſignalés, & des*

belles actions où vous avez réuni le double avantage de garder nos Monarques & de sauver la Patrie.

Puissiez-vous, MESSIEURS, *jetter un coup d'œil de bonté sur cet Ouvrage, que j'ai entrepris dans le dessein de vous plaire, & de vous prouver le très-profond respect avec lequel je suis,*

MESSIEURS,

Le très-humble & très-obéissant Serviteur,
C. NAVARRE.

PRÉFACE.

DÉSIGNÉ par état à vous donner journellement des leçons d'Armes, je détaille celles que j'ai reçues des plus grands Maîtres de notre siécle, & qu'ils ont transmises au Public. Je ne fais donc par ce traité qu'imiter l'abeille qui vole de fleur en fleur pour en recueillir les sucs qui composent son miel pur & parfait. On ne pourroit donc blâmer ma méthode sans condamner les grands hommes qui ont traité de cette matiere

juſqu'à ce jour. Si j'avois à en parler devant des candidats, je m'étendrois un peu ſur les bottes & parades ſuperflues, ſouvent mortelles, & toujours nuiſibles à ceux qui les mettent en pratique; mais ſavans en cet Art, MESSIEURS, c'eſt un précis clair & net, un ſommaire intelligible que je vous préſente, de ce qu'il y a à pratiquer, & non pas un volume de ce que vous avez à éviter. Si mon plan n'eſt pas rempli, je recevrai vos lumieres avec docilité.

MANUEL MILITAIRE,

OU

L'ART DE VAINCRE PAR L'ÉPÉE.

INTRODUCTION.

L'ORIGINE de l'Epée remonte juſqu'à l'enfance du Monde, & juſqu'au temps où les hommes, répandus en différentes contrées après la diviſion des Langues, commencerent à peupler la terre; alors ils choiſirent d'entr'eux les plus parfaits pour être leurs chefs,

destinés à maintenir le repos public. Mais pour relever l'éclat de leur nouvelle dignité, & les mettre plus en état de faire respecter les loix & défendre la patrie contre les entreprises des voisins, & contre la mauvaise volonté des citoyens mécontens; on leur donna le nom de Roi, on leur érigea un trône, & on leur mit le sceptre & l'épée en main. En effet, quelle arme peut être plus noble que l'épée, puisque c'est d'elle dont Dieu se servoit pour punir les prévarications de son peuple? Nous lisons dans le quatrieme Livre des Rois, que Sennacherib Roi des Assyriens, après avoir subjugué par la pointe de l'épée toutes les nations voi-

sines, & s'être rendu maître de toutes les autres villes du royaume de Juda, prit la résolution d'assiéger Ezéchias dans Jérusalem, qui en étoit la capitale, & le défit, quoique secondé des Egyptiens. Mais la nuit qui précéda le jour où l'on devoit donner l'assaut général à la ville de Jérusalem, & où tout paroissoit désespéré, l'*Ange Exterminateur* ravagea le camp des Assyriens, y fit périr par l'épée & le feu cent quatre-vingt-cinq mille hommes.

Les Romains depuis, à l'imitation des Grecs, changerent leurs javelots & leurs lances pour l'épée; ils s'en servirent avec tant d'adresse & de dextérité, qu'ils défirent en-

tiérement l'armée des Parthes, & ſe rendirent maître d'une partie de la terre; auſſi avoient-ils grand ſoin d'entretenir à Rome des Maîtres d'Armes, ſoit en guerre ou en paix, pour y enſeigner les premiers de l'Empire. Enfin, l'Eſcrime y étoit en ſi grande réputation, & les aſſauts ſi fréquens dans les Cirques (*a*), que les Empereurs même ſe trouvoient à ces fameux ſpectacles. On y remarquoit ſur-tout les

(*a*) *Cirque* eſt le lieu où ſe faiſoient tous les grands exercices, comme la courſe des chevaux & des chariots, les combats à pied & à cheval. Tarquin l'ancien en fit bâtir un qui par la ſuite devint l'ouvrage le plus magnifique & le plus ſurprenant de Rome; il avoit deux mille cent quatre-vingt pieds de long, & neufcens ſoixante de large; il pouvoit contenir deux cens mille ſpectateurs.

illuſtres Filles des *Lepides*, des *Metellus*, des *Fabius*, très-adroites dans l'exercice des armes, qui non contentes d'avoir vaincu des maîtres, ſe caſquoient & ſe couvroient de robes de Gladiateurs pour faire leurs aſſauts publiquement.

Il ne doit point paroître étonnant qu'un peuple guerrier, & qui ne reſpiroit que les armes, eut un goût ſi marqué pour des ſpectacles qui étoient une vive image de l'action des héros du temps. Mais à ces combats innocens on en ajouta dans la ſuite de cruels & d'inhumains, qui déshonorerent une nation d'ailleurs ſi eſtimable. Enfin, c'eſt par l'épée que les Empires & les Royaumes ſont arrivés à ce

point de gloire & de grandeur que nous admirons, & c'eſt par elle qu'ils ſont détruits.

Clovis, Roi de France, ne dut la conquête des Gaules qu'à la pointe de l'épée de ſes ſoldats; & l'armée de cent mille hommes que Théodoric I. Roi de la France Auſtraſienne, conduiſit en Italie, n'avoit de même que l'épée & la hache. Cette derniere arme ſervoit à fendre le bouclier de leurs ennemis, pour faciliter le paſſage à la pointe de leur épée, ce qui leur devenoit facile par l'uſage qu'ils en acquéroient dans les Académies d'Eſcrime. Mais Louis XIII. ayant connu la néceſſité de l'exercice des armes pour les Militaires, a en-

couragé l'émulation des Maîtres par des Patentes qui les faiſoient reconnoître pour les premiers des Etats, immédiatement après la Nobleſſe. Louis XIV. fit plus; il expédia en 1656 des Patentes par leſquelles il accorda en faveur de la Compagnie des Maîtres d'Armes de Paris, fixée au nombre de vingt, des *Lettres de Nobleſſe* aux ſix plus anciens du Corps, qui auroient geré leur état vingt ans, & accorde aux autres la liberté d'avoir chez eux pour Prévôt des Gentilshommes, ſans que cette qualité les dégradât. Ils ont auſſi le privilege de faire leur billet d'honneur, tel qu'un homme de condition, & ne peuvent être condamnés, n'im-

porte pour quel fait, qu'au Tribunal de MM. les Maréchaux de France. Ces mêmes Patentes portent, que dans le cas que le fils d'un Préſident ou Homme de Robe ſolliciteroient avec celui du Maître d'Armes une Lieutenance vacante, qu'elle ſeroit accordée à ce dernier, &c. &c.

Privilege d'autant mieux acquis, que la premiere voie pour parvenir à la vraie nobleſſe eſt celle des armes : & des Maîtres qui par état ont l'honneur de préſenter à la main des Rois le plus ſolide appui de leur puiſſance, méritoient bien de ſe voir diſtingué des communautés d'arts & métiers du Royaume.

Qu'y a-t-il en effet de plus no-

ble & de plus utile qu'un Art que nos Rois avouent & reconnoiſſent dans leurs Lettres-Patentes comme *la baſe du repos public, de la diſcipline militaire, le ſoutien & la ſureté de l'Etat?*

Si les Princes du Sang trouvent un intérêt à acquérir les armes, en s'affidant des Maîtres de cet Art, combien eſt-il important pour un Militaire de ſe perfectionner dans cet exercice, qui fait une partie eſſentielle de ſon éducation ?

MANUEL MILITAIRE,

OU

L'ART DE VAINCRE PAR L'ÉPÉE.

LES principes des armes consistent, 1°. en ce que les épaules soient plates :

2°. Qu'elles n'accompagnent point le mouvement du col ni de la tête :

3°. Qu'elles soient alignées l'une à l'autre :

4°. Qu'elles ne levent point dans aucun cas :

5°. Qu'elles soient tant soit peu portées en arriere pour faciliter l'effacement & l'opposition du poignet :

6°. Que les reins soient fermes & un peu pliés, pour faciliter l'extension de la ceinture en avant :

7°. Que les jambes soient placées sous la ligne du corps :

8°. Que le poignet & la main soient libres pour les engagemens ou dégagemens, & fermes après l'extension d'un coup.

Ces principes ne sont point uniquement réservés aux armes, mais encore à l'art de monter à cheval. Je ne m'expliquerai pas en Ecuyer sur cette matiere, ne voulant pas sortir des bornes que je me suis

prescrites, relatives à mon état. Néanmoins je ne puis me refuser de prouver par un extrait la vérité que j'établis ici.

Le maintien d'un Cavalier à cheval consiste dans une posture droite & libre, qui vient du contre-poids du corps bien observé; ensorte que dans tous les mouvemens que fait le cheval, le Cavalier, sans déranger son assiette, conserve autant qu'il le peut, dans un juste équilibre, cet air d'aisance & de liberté qui forme ce qu'on appelle le *bel homme de cheval.*

Il faut ensuite qu'il soit juste & d'à-plomb dans le milieu de la selle, la ceinture en avant, les reins fermes & un peu pliés; la tête du Cavalier

valier doit être libre, en regardant entre les oreilles du cheval; les épaules basses & déliées, un peu renversées en arriere, avec les bras pliés au coude & joints au corps, sans aucune contrainte, mais en tombant naturellement sur les hanches.

A l'égard des jambes, leur vraie position est d'être placées sur la ligne du corps du Cavalier.

La main doit avoir trois qualités, qui sont, la *main légere*, la *main douce*, & la *main ferme.*

Les célebres Ecuyers sont si persuadés de ces rapports, qu'ils ont toujours eu grand soin de recommander à leurs éleves les armes, comme étant compatible à l'académie du cheval.

Nous lisons dans l'Histoire ancienne, que les Romains trouvoient tant de rapport à ces deux exercices, qu'ils ne disposoient leurs Cavaliers au manege que par l'escrime; & lorsqu'ils étoient parvenus à l'acquit de ces deux talens, on les faisoit Ecuyers, lesquels composoient une compagnie de soldats nobles, destinés à la garde & défense du Prétoire ou Palais de l'Empereur. Le maître des officiers de ce corps avoit sous ses auspices deux écoles, celle de l'escrime & du cheval. Cette troupe est la même dont Julien l'Apostat faisoit tant de cas; & celle dont Néron disposoit pour assouvir ses cruautés, les obligeant de combattre

contre les plus adroits & les plus téméraires de son Empire. Ce tragique spectacle se donnoit dans une espece de *Tournois*, entre la lice & l'échafaud de cet Empereur: il donnoit lui-même le signal; aussitôt les épées étinceloient, le courage de cette valeureuse troupe opposoit sa résistance à la fureur de ses ennemis, & de toutes parts leur sang ruisseloit. Mais dans cette mêlée, si un Ecuyer y étoit démonté, il étoit obligé de s'escrimer à pied, jusqu'au temps qu'il fût remonté en selle; alors le son harmonieux des instrumens se joignant aux acclamations publiques, applaudissoit le vainqueur en annonçant la défaite du vaincu.

Procope rapporte que vingt-deux de ces Ecuyers défirent trois cens Vandales ; auſſi les Empereurs faiſoient-ils conſiſter la meilleure partie de leurs forces dans les Ecuyers ; & voulant les récompenſer avec diſtinction, leur donnerent la plus forte part dans la diſtribution qui ſe faiſoit aux ſoldats, des terres à titre de bénéfice.

De l'honnêteté dans les Armes.

LA maniere de ſe gouverner dans les armes prouve non-ſeulement l'éducation qu'on a reçue, mais encore le caractere d'un homme prudent, ſage & honnête. Il n'eſt pas difficile non plus de juger des imperfections de l'ame par la maniere dont ſe gouverne celui qui eſt dans l'action de l'aſſaut. La trop grande pétulance, la raillerie, l'humeur, l'impatience, les emportemens, la colere, le regard étincelant, bien loin d'en impoſer à l'ennemi que l'on attaque, ne font au contraire que lui donner un nouveau courage & l'envie de

vaincre un adverſaire, qui paroît par ſes actions ſenſible à la défaite.

1°. L'honnête Académicien doit paroître ſous les armes d'un air ſerein, le regard vif ſans être trop hardi, le corps libre dans ſes mouvemens, ſans emprunter d'actions qui tiennent au jeu d'un furieux.

2°. Il ne doit dans aucun cas ſe récrier contre le jeu de ſon adverſaire, parce qu'il eſt ſenſé faire ce qu'il peut, & non pas ce qu'il devroit ; d'ailleurs, les épées ſont tour à tour offenſives & défenſives.

3°. Il ne doit point nier les bottes reçues, ni annoncer celles qu'il a portées; car tout coup touché eſt ordinairement évident à celui qui le porte, comme à celui qui le reçoit,

& échappe difficilement au jugement des ſpectateurs.

4°. Il doit éviter de reſter trop long-temps ſur une botte touchée, ni d'affecter de redreſſer ſa lame après un coup porté; il ſeroit de même meſſéant de ne la pas redreſſer, ſi elle en étoit ſuſceptible.

5°. Il ne doit point ſaiſir de la main la lame de ſon adverſaire; il ſeroit encore plus malhonnête de le frapper ſur cet entrefait, ni de tirer ſur lui après l'avoir déſarmé.

6°. Tous frappemens de pied, cris & geſtes ſont hors d'honnêteté, & n'en donnent ni plus de jugement ni plus d'adreſſe.

7°. S'il tire à la derniere botte, & qu'il ait été le vainqueur, il doit

ſe la laiſſer toucher ſans affectation; ſi au contraire les forces ont été égales, ou qu'il ait été le plus foible, il doit s'en tenir à la derniere botte reçue; s'il la donne, il doit en propoſer une autre.

Pour maintenir de l'ordre dans les Académies, on a établi le Réglement ci-joint, dont les amendes ſpécifiées appartiennent au Prévôt de la Salle : on ne doit le lire que le chapeau à la main, à peine de 12 ſols.

GLOIRE A DIEU,

HONNEUR AU ROI,

SALUT AUX ARMES.

REGLES que l'on doit obſerver dans les Académies d'Armes.

Il eſt défendu,

1. De jurer le Nom de Dieu, ſous peine de 3 liv.
2. De jurer en aucune maniere, 1 liv. 4 ſols.
3. De tenir aucun diſcours ni propos indécent, 12 ſ.
4. De ſe moquer d'un Ecolier prenant leçon, ou faiſant aſſaut, 12 ſ.
5. De chanter, ſiffler, badiner en tirant, 12 ſ.

6. De poſer le bouton du fleuret par terre ou contre le mur, 5 ſ.

7. De tirer ayant l'épée au côté, ou ſans gands, 5 ſ.

8. De tirer l'épée nue dans la Salle, 5 ſ.

9. De ſortir de la Salle avec ſon fleuret, 5 ſ.

10. De laiſſer canne, épée, ni autre choſe, 5 ſ.

11. De prendre le plaſtron du Maître, ni ſon fleuret, 5 ſ.

12. De préſenter le fleuret à quelqu'un ſans la permiſſion du Maître, 5 ſ.

13. De dire, ſoit à la muraille ou à l'aſſaut, *J'ai touché*, ou pareille ſignification, 5 ſ.

14. De ſe fâcher en tirant, ou de

ſe railler de quelques Eleves, 5 ſ.

15. De faire aſſaut ſans la permiſſion du Maître, 5 ſ.

16. Celui qui fait tomber le fleuret de ſon adverſaire, doit lui ramaſſer, à peine de 5 ſ.

17. Chaque Eleve doit avoir gands, ſandales & fleuret.

18. Celui qui tient la poignée, répond de la lame, & paye le fleuret.

19. Tout Eleve qui prend leçon ou fait aſſaut avec le Maître, lui paye ſon fleuret, s'il le caſſe.

20. Tout Eleve qui commence, paye le premier mois double, & d'avance.

21. Un Eleve doit au Maître une

paire de gands au premier assaut qu'il fait.

22. Il y a deux jours de repos par semaine.

Division de l'Épée.

L'ÉPÉE se divise en trois parties; savoir, le *fort*, le *foible*, & le *talon* de l'Épée.

Le *fort* est la partie la plus proche de la garde jusqu'au milieu. Le *foible* est le reste qui vá jusqu'à la pointe; & le *talon* est cette partie de lame qui sort de la coquille, jusqu'au milieu du fort de l'Épée.

L'Épée est composée de deux tranchans utiles, le *supérieur* & l'*inférieur*.

Le *supérieur* est celui qui se trouve en dedans des armes; il sert à parer tous les coups, hors celui d'octave.

L'*inférieur* au contraire est en dehors des armes, & pare l'octave.

Noms des pofitions du poignet.

IL y a trois pofitions du poignet, favoir, la *fupination*, la *pronation*, & la *pofition moyenne.*

Le poignet eft en *fupination* quand la paume de la main eft tournée vers le ciel, ainfi qu'elle fe trouve en parant du demi-cercle & d'octave, de même qu'en tirant *quarte-droite*, *quarte fur les armes*, & *quarte-baffe.*

La main eft en *pronation* quand la paume regarde la terre, attitude qu'elle prend en faifant le *croifement d'épée de tierce*, parant de *prime* & de *tierce*, ainfi qu'en tirant prime, feconde & tierce.

Le poignet en *pofition moyenne* eft lorfqu'étant en garde il tient le milieu de ces deux pofitions, c'eft-à-dire, que les doigts font face à la partie gauche, & que le tranchant inférieur fe trouve deffus. Cette pofition eft bornée; néanmoins on peut s'en fervir en garde, étant la plus convenable pour un homme qui attend de pied ferme fon ennemi pour le prendre fur la ripofte; elle lui facilite plus aifément les parades, en ce qu'il ne refte qu'un demi-tour de poignet à exécuter pour les terminer.

Du pied ferme & du pied levé.

TIRER de *pied ferme* signifie ne reculer ni avancer, mais rester en place, sans que le pied gauche fasse de mouvement.

On entend par le *pied levé*, qu'après l'extension d'un coup en avant, est l'intervalle du temps qu'on emploie à rapporter le pied droit à la distance spécifiée du gauche ; l'ennemi en profite ordinairement pour lâcher sa riposte.

Distinction des termes attachés à ces mots :

Le *dessus*, le *dedans*, le *dehors* & le *dessous* des armes.

LA lame du fleuret représente un quarré, dont les quatre parties qui le composent, indiquent tous les coups qui se tirent, soit en dessus, ou en dedans, soit en dehors, ou en dessous les armes.

Le *dessus des armes* est le plat de la lame qui est horisontal au pouce, quand le bras est alongé devant soi dans la position de quarte.

Le *dedans des armes* est le tranchant qui se présente à la gau-

che, qu'on nomme *supérieur*.

Le *dehors des armes* est le côté du fleuret qui est à la droite, appellé *tranchant inférieur*.

Le *dessous des armes* est le plat de la lame qui fait face à la terre.

De la Garde.

ETRE en garde, c'est prendre les mesures nécessaires pour défendre toutes les parties du corps qui pourroient être attaquées, & être disposé à recevoir son ennemi, ou à se lancer sur lui.

1°. Il faut, pour être en garde, que le corps soit effacé, & que la partie gauche soit alignée à la direction de l'épée.

2°. Que le bras droit soit tendu sans force, le coude perpendiculaire sur le genou.

3°. Que le *pommeau* soit aligné à votre mamelle droite, la pointe de l'épée un peu plus basse que

la garde, afin que vous n'ayez que le deſſous à prendre garde.

4°. Votre corps doit être porté un peu plus ſur la partie gauche; de ſorte que vous puiſſiez frapper du pied droit, ſans que votre corps s'ébranle; ce que vous exécuterez, en cavant la hanche ~~droite~~ gauche

5°. Tenez la tête haute, ſans affectation, & libre dans ſes mouvemens; ne la penchez de droite ni de gauche; qu'elle ſoit couverte de votre chapeau juſqu'aux ſoucils, la corne de devant tant ſoit peu tournée à gauche.

6°. Ayez les yeux attentifs au poignet de votre ennemi; car il ne peut déterminer aucun coup,

que ſa main ne vous prévienne de ſon extenſion. Souvent on juge à faux le coup d'œil de ſon adverſaire, dont les rayons lignés parcourent toutes les parties de votre corps, quoiqu'il paroiſſe ne le fixer qu'au même endroit.

7°. Que vos pieds forment un angle droit ouvert par les pointes.

8°. Que le talon du pied droit ſoit de niveau à la cheville du pied gauche: éloignez-les l'un de l'autre de ~~deux~~ trois ſemelles, ~~& demie~~.

9°. Que votre genou gauche ſoit en dehors, & perpendiculaire à la pointe du pied, qui doit être un peu plus en dedans qu'en dehors.

10°. Que le genou droit ſoit

perpendiculaire ſur la boucle du pied droit.

110. Votre bras gauche doit être élevé ſur ſa même ligne en forme d'arc, les doigts joints enſemble, & un peu arrondis; que leur extrêmité ſoit à hauteur du ſommet de la tête, & diſtancié d'un pied d'elle.

Il eſt à remarquer que ſi les combattans ne ſont point de même taille; qu'il y en ait un grand & un petit: il faudra que ce premier baiſſe ſon bras, & qu'il plie davantage ſous lui; le ſecond au contraire ſoutiendra le poignet plus haut.

Comme il eſt important de ſavoir à quel degré doit être tour-

né le pied gauche, ainſi que l'alignement où doit ſe trouver le talon droit, il eſt établi pour cette connoiſſance, qu'il faut joindre les deux pieds l'un contre l'autre, boucle à boucle; enſuite tourner la pointe du pied droit en dehors, ſans remuer le gauche, juſqu'à ce que le talon ſoit proche & horiſontal à la cheville du pied gauche; delà porter le pied droit en avant, dans l'alignement, & à ~~deux~~ trois ſemelles ~~& demie~~ de diſtance.

De la Mesure, & de la maniere de la rompre, ainsi que de la serrer.

LA mesure est une juste proportion de distance entre deux combattans, de laquelle ils peuvent se toucher.

Pour serrer la mesure, il faut être en garde, & marcher un peu en avant; commencer par le pied droit, la hanche droite cavée, le corps porté sur la partie gauche; ensuite rapprocher légérement le pied gauche à deux semelles & demie de distance de l'autre pied.

Marcher en avant, est répéter ce

ce même pas, autant de fois qu'il est nécessaire, pour arriver au but que l'on se propose.

Rompre la mesure, est s'éloigner de son adversaire, pour éviter d'en être frappé, ou pour l'engager à marcher à vous sans mesure, afin de l'arrêter d'un coup droit. On rompt la mesure, en portant le pied gauche en arriere; ensuite rapprochez-en le pied droit à deux semelles & demie de distance: ces pas se répetent jusqu'à définition d'éloignement, & toujours en garde.

Seconde maniere de rompre la Mesure.

Etant en garde, portez le pied

droit derriere le gauche ; que ſa pointe touche au talon gauche : tendez les deux jarrets l'un contre l'autre, en parant *du cercle* ; paſſez auſſi-tôt le pied gauche en arriere, à deux ſemelles & demie du pied droit, en pliant ſous vous ; & retrouvez-vous en garde.

Sauter en arriere eſt rompre toutes meſures.

On ſaute en arriere, après avoir tiré une botte quelconque, par la crainte d'être touché avant de ſe relever.

Exemple.

Je vous ſuppoſe abattu en quarte. *Pour fuir de cette ſituation*,

1°. Qu'un mouvement d'élaſ-

ticité vous enleve de terre le corps en arriere, & d'à-plomb.

2°. Que votre talon droit, frappant le gauche, le chaſſe en arriere, à deux ſemelles & demie de diſtance du pied droit, en parant du demi-cercle ; & en garde.

Ce ſaut ſe pratique auſſi en retirant le pied droit à la moitié de l'écart ; enſuite pliez ſous vous, & ſautez en arriere, parant du cercle.

De l'Oppoſition.

L'OPPOSITION eſt une ſituation de poignet qui défend le corps. Il faut oppoſer chaque coup que l'on tire, c'eſt-à-dire, que la convexité du poignet tienne en reſpect votre pointe, dans l'alignement du corps de votre adverſaire; & que la ſienne au contraire ſe trouve dérangée de la ligne de ſon buſte & du vôtre.

De l'Appel.

L'APPEL eſt un frappement du pied droit contre terre. Il s'exécute en établiſſant le corps ſur la partie gauche, de ſorte qu'il ne puiſſe mouvoir pendant que le pied fait ſa fonction. Il ſert à ébranler ſon ennemi, & le mettre dans la néceſſité de faire un faux mouvement.

De l'extenſion d'une Botte.

TOUTES les bottes ſe portent en trois temps ; mais l'habitude & la vîteſſe les réuniſſent en un.

1°. Il faut que la main parte la premiere, ce qui s'appelle *ajuſter.*

2°. Plier en avant, c'eſt lâcher le pli du genou, juſqu'à ce qu'il ſoit perpendiculaire à la pointe du pied droit, tendant le jarret gauche, le corps ſoutenu & d'à-plomb.

3°. Lâcher le pied droit ſur la même ligne, à quatre ſemelles de diſtance du gauche. Car ce ſeroit la faute la plus répréhen-

ſible de toutes celles que l'on peut contracter dans les armes, ſi le corps partoit avant ces mouvemens.

Pour tirer une botte, il faut que le bras ſeconde le mouvement du poignet, & que le corps bien effacé, développe rapidement en avant ſes reſſorts ſur une ligne droite ; que votre pied droit ſe porte à ſa deſtination, en raſant la terre, de crainte qu'il ne vous faſſe pencher le corps en avant, ſi vous le leviez trop haut. Le pied gauche doit être ſolide & d'à-plomb ſur le terrein, pas plus en dehors qu'en dedans. Il faut que le fort de votre épée ſoit bien oppoſé dans la direction du point

de vue ; car un coup retenu perd ſa vîteſſe ; & ſa portée ne produit jamais l'effet qu'on en pourroit attendre, s'il étoit exécuté dans tout ſon alongement ; & expoſe celui qui le tire à être frappé de ſon ennemi, du pareil coup qu'il avoit deſſein de lui porter.

Il ſeroit encore plus dangereux de trop ſe fendre, & de s'abandonner par un élancement, qui vous empêcheroit de vous relever, qui faciliteroit alors la ripoſte de votre adverſaire.

Pour ſe remettre en garde après un coup tiré, il faut rejoindre la lame de l'adverſaire, ſans prendre de point d'appui deſſus, tenant la pointe de la vôtre vis-à-

vis de ſa poitrine. Pliez le genou gauche en dehors, à meſure que vous rentrez en garde, à l'aide de la cavation de la hanche droite ; rapportez du même temps votre bras gauche à la ſituation preſcrite dans le chapitre de la Garde, afin de le déployer à chaque botte que vous tirerez.

Des huit Bottes, connues dans les armes, sous les noms de Quarte-droite, Prime, Quarte sur les armes, Tierce, Seconde, Quarte-basse, Quarte-coupée *en dehors des armes, &* Flanconnade.

Quarte-droite.

LA quarte-droite s'exécute en portant le pied droit à quatre semelles de distance du gauche, le bras droit alongé sans force, le coude rentré en dedans; & le poignet tourné en *supination* doit être élevé de deux pouces ou environ du sommet de la tête. Dirigez votre pointe à ma mamelle droite, en observant d'a-

chever l'extension du bras, serrant en même-temps les doigts, & opposant le fort, dès que votre pointe arrive à trois pouces de mon corps; le buste d'à-plomb sur les hanches, la tête droite & dégagée des épaules, le coup d'œil dirigé en dehors de vos armes, le jarret gauche tendu, le genou droit bien plié & perpendiculaire à la pointe du pied.

Que le bras gauche se développe, & tout-à-fait étendu transversalement, ainsi que distancié de deux pieds de hauteur de la cuisse.

Pour vous remettre en garde, observez ce qui est dit à ce sujet à la page 45.

Prime.

Prime ne differe de la *quarte*, qu'en ce que votre corps doit être plus incliné en avant, les reins ſoutenus, le bras gauche alongé le long du corps, la main ouverte, & tournée en *pronation*, les doigts alongés, & détachés de deux pouces de la cuiſſe, le bras droit tendu, le poignet en pronation, comme à la tierce.

Quarte ſur les armes.

La *quarte ſur les armes* s'exécute dans les mêmes principes de la *quarte droite*, ſi ce n'eſt qu'elle ſe tire en dehors des armes, en ſaiſiſſant le foible de mon fer, du tranchant

tranchant inférieur du vôtre, en plongeant votre pointe, & ſoutenant le poignet, pour vous mettre à couvert.

Tierce.

La *tierce* ſe tire en dehors des armes, votre lame en deſſus de la mienne, l'épaule gauche ſoutenue en arriere, pour faciliter l'effacement; que le corps ſoit incliné en avant, la hanche droite cavée, la gauche tendue obliquement, le bras droit alongé & rentré en dedans; de ſorte que le poignet tourné en *pronation* ſe trouve dans l'alignement du milieu du front, pour mettre à couvert la tête, laquelle doit être inclinée & ſou-

tenue en avant ; sans toutefois que le menton touche à l'épaule ; le bras gauche alongé le long du corps, la main ouverte & tournée en *pronation*, les doigts étendus, & détachés de deux pouces de la cuisse.

Tierce-basse du célebre M. Rousseaux, *ci-devant Chevalier des Ordres de Saint-Michel, & Maître-d'Armes du Roi.*

Sa tierce differe de cette premiere, en ce qu'elle alonge la botte d'un pied & demi ou environ. Pour l'exécuter, l'estomac doit toucher, & être porté par la cuisse droite, la tête soutenue, les épaules égales, le dos & les reins plats, & de niveau ; l'extrêmité du genou droit, perpendiculaire à la pointe du pied, le jarret gauche tendu, & le pied d'à-plomb, le bras droit alongé en avant, le poignet tourné en *pronation*, & soutenu à un demi-pied pardessus la tête, le

bras gauche alongé dans toute ſon étendue ; les doigts ſerrés l'un contre l'autre ; la main tournée en *pronation*, doit être alongée le long de la cuiſſe.

Cette botte eſt ſans contredit une des plus belles & des plus brillantes dont puiſſe ſe ſervir un Gladiateur qui la mettroit en exécution avec cette aiſance dont quantité d'élèves (1) de cet habile homme ſe ſervoient avec un avantage marqué contre les plus ſavans de cet Art.

Elle ne fut point reçue dans les Académies de Paris, parce

(1) Du nombre deſquels étoient Mrs *Prioroт*, Garde-du-Corps du Roi, & *de Gourſac*, Chevau-Léger.

qu'on y obſervoit qu'elle demandoit trop d'habitude ; & qu'elle étoit dangereuſe, en ce qu'on ne pouvoit ſe relever en parade. Je ſerois d'accord avec ces Cenſeurs, ſi je n'euſſe été convaincu du contraire par des perſonnes qui à la vérité avoient ſacrifié trois ans pour parvenir à ce degré de perfection, où elles étoient enfin parvenues : néanmoins il n'eſt point ſurprenant qu'elle entraîne avec elle ſes critiques, ſi l'on ſe repréſente le peu de ſuccès qu'elle a eue à Paris en deux différentes occaſions remarquables ; *mais j'alléguerai que l'on ne doit juger d'un fruit, que dans ſa maturité.*

Seconde.

Le coup de *ſeconde* a un degré plus bas que la tierce. Elle ſe tire de même, avec la différence que votre poignet tourné en *pronation* doit conduire votre lame ſous la mienne, elle ſupplée au coup de tierce qui ſe tire rarement dans l'aſſaut.

Quarte-baſſe.

La *quarte-baſſe* ſe tire le corps aſſujetti dans les principes de la prime; avec cette différence, que votre poignet tourné en *ſupination*, doit faire paſſer légérement la pointe de votre épée ſous mes armes, afin de me porter le coup dans le flanc, ſi j'ai le poignet & la pointe haute.

Cette botte expoſe ſouvent celui qui la tire à être frappé au viſage, ou, du coup pour coup.

Quarte-coupée, ou *Octave.*

La *Quarte-coupée en dehors des armes* ſe nomme auſſi *Octave*. Elle ſe tire de même que la quarte-baſſe, mais en dehors des armes. Elle tient lieu ſouvent du coup de ſeconde.

La Flanconnade.

La *flanconnade* differe de la quarte-baſſe, en ce qu'étant engagée de quarte, vous devez conduire la pointe de votre épée du deſſus en dehors des armes, la plongeant pardeſſous mon

coude, le poignet tourné en ſupination. Votre bras gauche pendant ce temps doit ſe rapprocher de votre corps, le revers de la main étendu le long de l'eſtomac, les doigts alongés, afin de détourner mon fer, & éviter le coup de même temps.

Des Parades.

PARER, eſt ſe garantir des coups quelconques que nous porte notre ennemi.

Il faut que la parade ſoit faite avec vîteſſe & préciſion, ſans que votre fer s'écarte de droite ni de gauche, plus que deux doigts de l'alignement de votre corps, & que le fort de votre lame domine le foible de celle de votre adverſaire.

Après un coup tiré & paré, ne ceſſez de rejoindre l'épée de votre ennemi, qu'autant que vous dégagerez pour lui riposter ; autrement ſi vous reveniez trop promp-

tement la lame devant vous, vous risqueriez que votre adversaire redoublât son coup à l'aide d'une retraite de corps.

Il y a cinq *parades franches*, quatre *composées*, & une *seche*.

Les *franches* sont celles *de quarte dans les armes*, de *tierce*, de *prime*, de *demi-cercle* & d'*Octave*.

Les *parades composées* sont le *liement d'épée*, ou *cercle*; la parade du *contre-de-quarte*, ainsi que du *contre-de-tierce*, le *croisement d'épée de tierce*, & la *flanconnade*.

La *parade seche*, est un battement de fer sur celui de l'ennemi, qui doit être fait par un mouvement subtile & léger du poignet.

Elle ne doit être mise en usage qu'avec beaucoup de défiance, en ce qu'elle expose celui qui s'en sert à être frappé du coup de temps; elle ne devient utile & nécessaire qu'à parer les *contres*, si l'on veut y riposter.

Parade de Quarte.

Etant en garde devant moi, l'épée engagée de quarte, si je vous tire *quarte dans les armes*, parez vivement du fort & du tranchant supérieur de votre lame en dedans des armes, baissant un peu le poignet en *position moyenne*, à l'égalité de la poitrine, votre pointe un peu plus haute, & vis-à-vis de ma mamelle droite.

Il eſt important que vous pliiez en même-temps ſous vous, pour ôter le jour qui ſe trouve de la diſtance de votre poignet à votre cuiſſe, & que vos deux genoux ſoient en dehors, ainſi que l'épaule gauche en arriere, pour faciliter l'effacement.

Cette obſervation doit ſervir aux autres parades ſuivantes.

Parade de Prime.

Je vous tire *prime ;* paſſez votre fer ſous le mien, & ſoulevez-le du plat qui eſt en deſſous de votre lame, le poignet en dedans des armes tourné en *pronation*, ainſi qu'élevé juſqu'au toupet.

Pour ſortir de cette attitude, il faut

faut tirer prime, ou parer du contre-de-tierce; & dans le cas où vous ne pourriez rejoindre mon fer, parez auſſi-tôt du demi-cercle.

Parade de Tierce, & Quarte ſur les armes.

Si je vous tire *tierce* ou *quarte ſur les armes*, parez du tranchant ſupérieur & du talon de l'épée, le poignet en *ſupination*, à la hauteur du défaut des côtes, la pointe un peu plus haute que le poignet, & inclinée à l'eſtomac de votre adverſaire, & ripoſtez-lui *tierce* ou *quarte ſur les armes ;* lâchant enſuite le coup de ſeconde, s'il vous donne jour en deſſous.

Autre.

Si je vous tire *tierce* ou *quarte ſur les armes*, vous forçant le fer, en prenant deſſus un point d'appui, lâchez moi l'épée en dedans les armes, rapprochant l'avant-bras du corps, le poignet haut, la pointe baſſe, le deſſus de la main tournée vers l'eſtomac; & ripoſtez-lui *prime*, rapprochant la main gauche du corps, entre ſa lame & la vôtre, de crainte du coup pour coup.

Parade du Demi-cercle, & du Cercle.

Je vous ſuppoſe engagé de quarte-droite devant moi; ſi je quitte

votre lame pour paſſer la mienne en deſſous, levez le poignet à hauteur du menton, tournez-le à ſon dernier degré de *ſupination*, en décrivant de votre pointe un demi-cercle en dehors qui la faſſe paſſer en deſſous; de ſorte qu'elle ſe trouve vis-à-vis mon genou, le bras bien tendu, ainſi que le coude rentré en dedans; alors elle ſe trouve finie; & pour faire celle du cercle, il ne reſte plus qu'à ramener l'épée en tierce, le poignet en *poſition moyenne* (1).

Parade de Seconde.

Si je vous tire le coup de ſecon-

(1) Je place ces Parades avant celles qui les ſuccèdent, afin de ne plus avoir à répéter la manière dont elles s'exécutent.

de, parez du demi-cercle, le poignet bien ſoutenu; dégagez, & ripoſtez ſeconde.

Parade de Quarte-baſſe.

Si je vous tire quarte-baſſe lorſque vous êtes engagé de quarte-droite devant moi, parez du *demi-cercle*, ou du *cercle entier*; ſi vous avez intention de me ramener l'épée de tierce, alors je vous tirerai ſeconde, que vous parerez du demi-cercle, en ripoſtant quarte-droite.

Parade de la Quarte-coupée hors les armes, appellée auſſi Octave.

Si vous êtes engagé dans les

armes devant moi, la pointe baſſe, & le poignet haut, & que je vous tire *quarte-coupée*, proprement appellée l'*Octave*, laiſſez le poignet en *poſition moyenne*, à hauteur de la mamelle droite, le bras bien tendu, tant ſoit peu hors des armes, & la pointe fort baſſe; ſerrez-moi la meſure dans cette attitude: ſi la pointe de mon fer ſort en dehors de l'alignement de votre corps; alors ma lame paſſant derriere vous, tirez-moi quarte ſur les armes: ſi je reviens à l'épée de tierce, ſautez en arriere, parant du *cercle*; car il faut toujours éviter de ſe trouver garde à garde.

Cette maniere de parer n'eſt

bonne que dans un cas preſſé, où l'on ne pourroit revenir à la parade du *demi-cercle*, qui en eſt la meilleure.

Parade de Flanconnade.

Mettez-vous en garde de quarte devant moi. Si je vous tire la *flanconnade*, tournez vivement le poignet de *tierce* bien ſoutenu; ma lame ſe trouvera pardeſſus la vôtre, & je me trouverai auſſi-tôt frappé de la ripoſte.

Elle ſe pare auſſi d'*octave* & du *demi-cercle*.

Autre maniere de la parer.

Si je vous tire *flanconnade*, parez-moi quarte, ſans quitter ma

lame; enſuite faites paſſer votre pointe ſous mon poignet, en la hauſſant auſſi tôt qu'elle ſera dans les armes; vous ramenerez par ce liement mon épée dans la même ſituation où elle étoit avant: ripoſtez-moi vivement le même coup de flanconnade.

De la Parade du Contre-de-quarte & de Tierce.

On s'en ſert ordinairement pour ramener la *quarte* en tierce, & la *tierce* en quarte.

Il faut, pour exécuter cette parade, être bien en garde, & ne l'entreprendre qu'autant que les autres vous ſeront familieres. Il eſt à obſerver que ſi vous me parez

du foible de votre épée, ou de trop près de mon poignet, vous vous exposez à vous ramener la botte au corps.

Pour vous définir la parade du *contre-de-quarte*, je me suppose engagé de *quarte* avec vous : si je dégage, & tire *tierce* ; au lieu de me la parer du simple, dégagez en même-temps que moi, le poignet en *supination*, en passant votre pointe pardessous ma lame, & rentrant aussi-tôt votre fort dans les armes ; ce mouvement fini, vous ramene en quarte ; alors votre parade du contre est faite.

De la Parade du Contre-de-tierce.

Je suis engagé de tierce avec

vous : je dégage, & tire quarte dans les armes ; dégagez pardessous mon fer aussi-tôt que moi, repassant votre lame en dedans des armes le poignet en *pronation*, & parez *tierce*.

Cette parade n'est bonne qu'autant que vous êtes hors de mesure ; autrement vous vous rameneriez la botte au corps, si je serrois le poignet tourné en *supination* à l'instant que vous ramenez mon épée en quarte sur les armes.

Leçon.

1°. Engagez-moi l'épée de *quarte* dans les armes ; si je dégage de *tierce*, contredégagez, & tirez *quarte*.

2°. Engagez mon épée de *tierce*; si je dégage de *quarte*, contredégagez, & tirez-moi *tierce*.

3°. Engagez mon épée de *quarte*; si je dégage de *tierce*, contredégagez, & tirez *prime*.

4°. Engagez-moi l'épée de *tierce*; si je dégage de *quarte*, contredégagez, & tirez *quarte sur les armes*.

Cette même leçon se fait aussi en redoublant les contredégagemens, tant de pied ferme, qu'en rompant, & serrant la mesure.

Autre Leçon.

Si je vous engage l'épée de *quarte*, contredégagez, en faisant un appel du pied; dégagez, & tirez aussi-tôt *quarte dans les armes*.

2°. Si je vous engage l'épée de *tierce*, contredégagez en faisant le même appel; dégagez, & tirez de *tierce*.

3°. Si je vous engage l'épée de *quarte*, contredégagez en faisant appel; dégagez, & tirez de *prime*.

4°. Si je vous engage l'épée de *tierce*; contredégagez en faisant appel, dégagez, & tirez *quarte sur les armes*.

5°. Si je vous engage l'épée de *quarte*, contredégagez en faisant appel; dégagez, & tirez de *seconde*.

6°. Si je vous engage l'épée de *tierce*, contredégagez en faisant appel, dégagez, & tirez *quarte-basse*.

7°. Si je vous engage l'épée de *quarte*, contredégagez en faisant

appel, dégagez, & tirez *quarte-coupée* en dehors des armes. Elle doit ſe répéter en rompant & ſerrant la meſure.

Il eſt à obſerver que toutes les parades au ſimple ſont les meilleures. Il eſt intéreſſant pour les éleves de s'en ſervir dans les ripoſtes, afin de ſe les rendre familieres, en ce qu'elles facilitent la ripoſte.

De l'Engagement.

ENGAGER l'épée, eſt rejoindre de droite ou de gauche le fer de votre ennemi par un ſeul mouvement de poignet; de maniere que les deux lames ſe croiſent & ſe joignent l'une à l'autre.

Exemple de l'Engagement de pied ferme.

Engagez mon épée de *quarte*, en joignant ma lame, pour vous en aſſurer, ſans la forcer. Si je fléchis, ou que je me découvre, tirez *prime*, la tête bien couverte du poignet, qui doit être en *pronation*: ce coup tiré, vîte en garde.

2°. Engagez-moi le fer de *tierce* : si mon coude droit sort de mon alignement, tirez *tierce* ; & en garde.

3°. Engagez l'épée de *quarte* : si mon fort n'est point opposé, entrez droit de quarte ; en garde.

4°. Engagez-moi l'épée de *tierce* : si mon poignet est haut, tirez *seconde* ; en garde.

5°. Engagez mon épée de *quarte* : si je laisse jour sous mon poignet, tirez-moi *quarte-basse*, ou *quinte*. Ces deux noms ont la même signification. ~~et~~ son sinonima .

6°. Engagez-moi le fer de *tierce* : si j'ai le poignet bas, saisissez mon épée de votre lame du fort au foible, & entrez de *quarte sur les armes*.

Engagement en marchant.

Si je romps la mesure, marchez à moi à petits pas, & qu'un simple mouvement de poignet fasse rejoindre à votre lame le foible de la mienne. Soutenez le poignet ; & sans trop le roidir, dirigez votre pointe de l'autre côté, en la passant sous la mienne, à l'aide d'un mouvement prompt & léger ; serrez-moi la mesure ; & que tous ces mouvemens n'en composent qu'un.

1°. Engagez-moi l'épée de *quarte* ; tirez *quarte*.

2°. Engagez l'épée de *tierce* ; tirez *tierce*.

3°. Engagez l'épée de *quarte* ; tirez *prime*.

4°. Engagez l'épée de *tierce*; tirez *quarte sur les armes.*

5°. Engagez l'épée de *quarte*; tirez *quarte-basse.*

6°. Engagez l'épée de *tierce*; tirez *seconde.*

Engagement en rompant la mesure.

Si je marche à vous, engagez mon fer; rompez bien effacé, la pointe devant moi, le corps d'à-plomb.

1°. Si je vous serre la mesure en *quarte*, rompez d'un pas, & tirez-moi *quarte.*

2°. Si je vous serre la mesure en *tierce*, rompez, & tirez-moi *tierce.*

3°. Si je vous serre en *tierce*,

tirez-moi *quarte sur les armes.*

4°. Si je vous serre en *quarte*, tirez-moi *quarte-basse.*

5°. Si je vous serre en *tierce*, tirez-moi *seconde.*

6°. Si je vous serre en *quarte*, tirez-moi *prime.*

Du Dégagement.

LE dégagement est un mouvement volontaire & léger, qui facilite la jonction des deux lames, soit en dessus ou en dessous, en dedans ou en dehors des armes, lequel empêche votre ennemi de s'assurer de votre position.

Les dégagemens se font ordinairement en décrivant un très-petit cercle autour de la lame de votre adversaire, laquelle représente le point central.

On met à exécution le dégagement en deux circonstances.

1°. Si l'on force votre lame, afin de la déranger de devant vous.

2°. Lorsque le fer ennemi fait un grand circuit pour arriver frapper le vôtre avec expulsion. Il faut dans ce cas lui dérober la vôtre par un dégagement.

Exemple.

Si j'engage votre épée de *quarte*, dégagez, & tirez-moi *tierce*.

2°. Je vous engage l'épée de *tierce*; dégagez, & tirez-moi *quarte*.

3°. Je vous engage de *quarte*; dégagez, & tirez *quarte sur les armes*.

4°. Je vous engage de *tierce*; dégagez, & tirez de *prime*.

5°. Je vous engage de *tierce*; dégagez, & tirez de *seconde*.

6°. Je vous engage de *quarte* ; tirez-moi *flanconnade* : ſi je reviens en *quarte*, tirez-moi *quarte-baſſe*.

Cette même leçon ſe répete, en ſerrant & rompant la meſure.

Si l'ennemi détourne votre pointe d'un côté, faites-la paſſer de l'autre en dégageant.

Des Retraites de corps.

IL y a trois retraites de corps ; la premiere ſe fait, renverſant tout-à-fait la partie gauche en arriere, ſortant la hanche droite en avant, à l'aide de la cavation de la gauche, le bras bien tendu, le poignet haut, & la pointe baſſe.

Quoique celle-ci ſoit fort uſitée, elle n'en eſt pas moins dangereuſe, & hors des vrais principes, puiſque le corps ſort de ſa belle attitude ; & que le poignet ne peut être ſoutenu haut, qu'avec laſſitude du bras droit ; ainſi on ne doit point s'en ſervir pour les parades, puiſqu'elle met

le corps à découvert ; mais elle peut être à la rigueur employée pour faciliter un redoublement.

Exemple.

1°. Engagez-moi l'épée de *quarte* dans les armes, & tirez-moi *quarte* ; faites une retraite de corps, & reportez-moi le même coup, sans avancer le pied, & rentrant le fort dans les armes.

2°. Engagez, & tirez-moi de *quarte* ; faites retraite de corps, tirez *prime*.

3°. Engagez, & tirez-moi *quarte* ; faites retraite de corps ; portez-moi *quarte-basse*.

4°. Engagez, & tirez-moi *tierce* ; faites retraite de corps, frappez-moi de *tierce*.

5°. Engagez, & tirez-moi *tierce* ; faites retraite de corps, & tirez *quarte sur les armes*.

6°. Engagez, & tirez *tierce* ; faites retraite de corps, & portez-moi *seconde*.

Recommencez, en rompant & me serrant la mesure.

Seconde Retraite.

La seconde se pratique en pliant tout-à-fait le genou gauche, & rentrant entiérement la hanche droite en dedans, ce qui s'appelle *caver*.

Celle-ci n'est point sujette à tous les défauts de la premiere. Son avantage est d'éloigner par la cavation de la hanche droite, le

bas-ventre, d'une botte baſſe tirée en meſure, ainſi que d'éloigner la poitrine de trois doigts de plus que la premiere retraite, quoique le corps en apparence ſemble ſe porter en avant. C'eſt un principe que je vous ai démontré par l'exécution en ſalle ; d'ailleurs le poignet ſe ſoutient plus haut, & le bras ſe fatigue moins, & facilite le contredégagement, qui d'ordinaire ramene la botte au corps, étant en meſure, quand on n'emploie point cette retraite.

Troiſieme Retraite.

La troiſieme retraite eſt un coup tendu, qu'on ne doit mettre en uſage qu'à l'extrêmité. Il ne peut être

être favorable qu'à celui qui eſt armé d'une longue épée, ou à un grand homme, pour éviter les coups bas que lui porteroit un petit, & afin de le toucher, dans le cas qu'il lui ſerreroit trop la meſure : néanmoins on peut riſquer le coup du même temps.

Maniere de s'en ſervir.

Engagez-moi l'épée, n'importe de quel côté : ſi nous ne ſommes que juſtes en meſure, & que je vous tire *quarte-baſſe*, cavez tout-à-fait la hanche droite, en rapprochant auſſi-tôt le talon droit contre la boucle gauche ; tendez les deux jarrets, & ſerrez-les l'un contre l'autre, le bras armé bien

tendu, en rapprochant le dos de la main gauche proche votre eſtomac, afin de chaſſer mon fer de la direction de votre corps, en obſervant de tenir votre pointe baſſe, & le poignet haut tourné en *ſupination*; par cette retraite je me trouve néceſſairement frappé, & vous ne l'êtes pas.

Il eſt à obſerver que ſi vous n'avez pu me toucher, je dois me remettre en garde, en vous parant du *contre-de-tierce*, afin de vous déſarmer; ainſi évitez cette parade par un dégagement de *quarte*.

On peut s'en ſervir avec plus de ſuccès, étant abattu ſur un coup quelconque; & que l'ennemi

veut vous ripoſter ſur votre retraite au pied levé; mais vis-à-vis d'un habile homme on court le riſque d'en être dupe, ſi la parade ne donne auſſi-tôt ſecours.

De la Muraille.

LA muraille eſt le tableau des principes des armes. On doit y employer l'à-plomb, la vîteſſe, le jugement, la ſoupleſſe, la préciſion pour ajuſter, & la connoiſſance de la meſure. On ne ſe ſert ordinairement que de la *tierce* & de la *quarte* pour tirer au mur, afin d'exercer le poignet, ainſi que toutes les parties du corps, à des mouvemens prompts & néceſſaires dans la leçon comme dans l'aſſaut.

On ne peut tirer à la muraille ſans commencer par le *ſalut*, qui eſt le diminutif de celui du jeu déciſif.

Premiérement, étant engagé enſemble de *quarte*, nous prenons notre chapeau de la main gauche, en arrondiſſant le bras, le coude un peu ſoutenu.

2°. Nous nous découvrons en arrondiſſant & déployant doucement le bras avec grace, nos yeux fixés l'un ſur l'autre, & que les cornes de notre chapeau, en le tenant, ſoient l'une en haut, & l'autre en bas; que notre bras droit ſe porte un peu en dehors des armes, pour nous offrir réciproquement la meſure.

3°. Je vous la laiſſe prendre. Rapprochez le talon droit contre la boucle gauche, les deux jarrets l'un contre l'autre tendus; pen-

dant ce temps, rapprochez de votre eſtomac l'avant-bras armé, le poignet tourné en *pronation* à hauteur du menton; votre lame par ce mouvement ſe trouve proche & perpendiculaire le long de votre corps; delà tournez le poignet en *ſupination*, tendant librement le bras droit, en me tirant de *quarte*, ſans me toucher. Alors votre meſure ſe trouve priſe. Il reſte à faire le *ſalut*, que nous allons exécuter enſemble. Rapprochons de nouveau le talon droit contre la boucle gauche, les jarrets tendus, en parant du *demi-cercle*, *quarte* & *tierce*, & rapprochant, comme ci-deſſus, l'avant-bras du corps; le poignet en

pronation, & le retournant en *ſupination*, ſe remettant en garde, l'épée engagée de *quarte*.

C'eſt à celui qui prend ſa meſure de tirer le premier.

Ainſi, dégagez & tirez de *tierce*, paſſant le bouton de votre fleuret à deux doigts de la coquille de mon épée, en plongeant votre pointe, & en levant le poignet; remettez-vous en garde avec vîteſſe, ſans quitter l'engagement de *tierce*; enſuite dégagez, & tirez de *quarte*, en oppoſant le fort, ſi je vous laiſſe ajuſter; reſtez un temps, ſans toutefois en contracter l'habitude, afin de vous faire une étude perſonnelle, & de vous donner la connoiſſance

des défauts, que le manque d'habitude pourroit vous faire contracter dans l'exécution.

Ces deux coups se répetent alternativement, en observant de ne marquer ni temps, ni attaques, ni feintes. Il n'est pas même permis de chercher à ébranler son adversaire pour le surprendre dans son désordre, ni de lui dégager sous le poignet & sous le coude, quoique ce soit le plus sûr moyen de le toucher; mais, pour s'en garantir, il est permis à celui qui pare, d'attacher deux angles d'un mouchoir à la garde de son fleuret, en laissant pendre le reste, afin d'éviter cette supercherie.

Quand vous cessez de tirer à la

muraille, votre retraite doit m'en instruire, en passant la moitié du pied droit derriere le talon gauche, tendant aussi-tôt les deux jarrets l'un contre l'autre, & parant du *demi-cercle*.

Maintenant nous allons recommencer à saluer, ainsi que nous venons de le faire, à l'exception que ce sera moi qui prendrai ma mesure, & qui tirerai.

De la parade au Mur.

Il faut que vous soyez bien en garde, afin de parer simplement *tierçe* & *quarte* du poignet, lequel doit être un peu plus bas qu'à la garde ordinaire.

Si je vous tire *quarte*, parez-la

du talon de l'épée, en pliant ſous vous, & cavant la hanche droite; en obſervant de laiſſer votre pointe vis-à-vis de moi.

Deſſus ma retraite, grandiſſez-vous un peu, en pliant moins les genoux, afin de recaver à la détention du coup de *tierce* que je vais vous tirer; vous le parerez ſéchement, en obſervant d'abaiſſer ma lame par un mouvement de poignet qui l'aſſujettiſſe à ne pouvoir retomber de *ſeconde*; ce qui arriveroit, ſi vous négligiez de parer du talon de l'épée, la pointe à hauteur & vis-à-vis de ma mamelle droite.

Le bras gauche doit être ſoutenu, ainſi qu'il eſt preſcrit dans

la garde; car il eſt hors de principes d'avoir le poing appuyé ſur la hanche.

Des Feintes.

LEs feintes ſont des mouvemens d'épée qui changent & trompent les combinaiſons de celui qui veut tirer ou parer ; elles facilitent auſſi le jour & l'ébranlement de l'ennemi que l'on veut ſurprendre.

Pour faire une feinte, il faut que le corps ſoit d'à-plomb, & que le poignet ſoit toujours prêt à parer de tout ſens, en cas de ſurpriſe.

Exemple.

1°. Engagez-moi l'épée de *quarte* ; marquez-moi une feinte droite, en frappant du pied, & dégagez de *quarte ſur les armes.*

2°.

2°. Marquez-moi une feinte de *tierce*, & dégagez *quarte dans les armes.*

3°. Marquez une feinte ſous le poignet, & tirez *quarte dans les armes.*

4°. Marquez une feinte ſous le poignet, & tirez *quarte ſur les armes.*

5°. Marquez feinte de *ſeconde*, & tirez *tierce.*

6°. Marquez feinte dans les armes, & tirez *quarte ſur les armes.*

7°. Marquez feinte dans les armes, & tirez *quarte-baſſe.*

8°. Marquez feinte d'*octave*, & tirez *quarte-baſſe.*

9°. Marquez feinte droite dans

les armes, & tirez *flanconnade.*

10°. Faites un coupé ſur pointe en *quarte*, & tirez *quarte ſur les armes.*

11°. Faites un coupé ſur pointe en *tierce*, & tirez *quarte dans les armes.*

12°. Faites un coupé ſur pointe en *quarte*, & tirez *quarte-baſſe.*

13°. Faites un coupé ſur pointe en *tierce*, & tirez *ſeconde.*

Cette leçon ſe pratique en doublant les feintes, ainſi qu'en rompant & ſerrant la meſure.

Du Coup pour Coup.

LE coup pour coup, nommé auſſi *coup de même temps*, eſt celui que vous donnez à votre ennemi, dans l'inſtant qu'il vous frappe d'un autre. De toutes les actions de l'épée, celle-ci eſt la plus dangereuſe, en ce qu'elle détruit deux hommes à la fois : ſi elle eſt commiſe au fleuret, vous êtes en danger de recevoir le coup dans la figure, ou de périr, s'il venoit à ſe caſſer. Les exemples en ſont communs, même journaliers. Il eſt donc important de s'en garantir, en parant avec préciſion, & ne tirant qu'avec jugement toutes les

fois que la pointe ennemie n'eſt point devant vous.

Le coup de *meme-temps* n'eſt produit que par l'oppoſé d'une autre botte, c'eſt-à-dire, qu'autant que je vous tire *quarte dans les armes*; & vous, *quarte-baſſe*. De même que ſi vous me tirez *quarte ſur les armes*, ou *tierce*, & que du même temps je parte en *seconde*, ou *quarte ſur les armes*. Ce qui ne pourroit arriver, tirant chacun la même botte, le fort bien oppoſé; car elles ſe parent l'une par l'autre. Par exemple nous tirons enſemble de *quarte-droite*. Nous trouvons alors garde à garde, nos pointes tout-à-fait éloignées; il en eſt ainſi des autres coups.

Il eſt à remarquer que dans un aſſaut où les bottes ſeroient comptées, celui qui donneroit un coup droit, l'emporteroit ſur celui qui feroit le *coup pour coup*, en portant une *baſſe*; c'eſt-à-dire, que me touchant un coup de *quarte-droite*, & que je vous touche en même-temps d'une *quarte-baſſe*, c'eſt la vôtre qui eſt valable, & non la mienne; vous êtes cenſé avoir dégagé, & n'avoir point tendu.

Du Coup de temps.

LE temps eſt la meſure nominale d'une action. On entend par *prendre un temps*, frapper ſon ennemi ſur tel mouvement quelconque, qu'il emploie pour attaquer, ou ſe défendre.

Le plus beau coup de temps, mais le plus dangereux, en ce qu'il expoſe au coup pour coup, eſt celui que vous gagnez de vîteſſe ſur celui que votre adverſaire avoit deſſein de vous porter. Il en eſt encore de plus certain, c'eſt lorſque vous avez rompu la meſure de quelques pas, l'épée engagée de *tierce*, afin d'attirer vo-

tre ennemi, & que vous l'arrêtez d'un coup de *quarte dans les armes*, ou *quarte ſur les armes*, s'il marchoit à vous le poignet bas & la pointe haute.

Du saisissement de l'épée, des Voltes, des Passes, & des Parades de main.

Tous les coups, sans être beaux, sont bons, quand ils touchent ; mais on n'est pas sûr de les porter, lorsqu'on se dispose à les exécuter. C'est pourquoi un bon Athlete doit ne composer son jeu que des coups, feintes & parades, qui peuvent lui maintenir le corps en sûreté, à l'aide de l'opposition. Ainsi les *saisissemens d'épée*, les *Voltes*, les *Passes*, les *Parades de main* ne peuvent que lui être préjudiciables ; néanmoins on peut se servir de

la volte vis-à-vis d'un homme qui n'a jamais manié de fleurets, parce qu'on n'est point exposé à ces coups de temps ; encore ne doit-on attaquer son ennemi par cette évolution, que sur sa retraite, ou évoluer avec lui, pour le maintenir & le fixer à la pointe de votre épée.

Les voltes sont des évolutions qui déterminent le corps à se porter d'à-plomb sur le talon droit, qui lui sert de piveau, pour le faire éloigner de droite ou de gauche : l'autre jambe, pendant ce temps, se porte en arriere, les deux pieds éloignés l'un de l'autre d'une semelle de distance.

Principes annexés au jeu du Gaucher.

LE gaucher doit obſerver de ſa gauche la même garde du droitier, ſi ce n'eſt que ſon poignet doit être plus haut, & ſa pointe plus baſſe, afin de n'avoir point à craindre la *quarte* ni la *tierce*, mais ſeulement tous les coups bas qu'il ſera poſſible de lui tirer, rapport au jour qu'il donne en deſſous par cette garde; alors il ne ſera tenu qu'à trois parades, qui jointes l'une à l'autre, n'en feront qu'une, & lui ſerviront d'un liement d'épée.

Par exemple : je vous ſuppoſe

tenir cette garde; ſi je vous fais des feintes en dedans ou en dehors des armes, ſans rejoindre votre épée, n'y répondez pas; je ſerai contraint de vous dégager de *quarte dans les armes* ſous le poignet, ou *quarte-baſſe*, leſquelles vous parerez du demi-cercle, étant bien plié ſous vous; enſuite, ſans quitter ma lame du fort de la vôtre, rentrez finement votre pointe en dedans des armes, & ramenez-moi l'épée en *tierce*. Dans cette poſition, ſi je vous tire *quarte-coupée en dehors des armes*, parez d'*octave*; & ſans quitter ma lame, paſſez votre pointe en dehors, le poignet en *ſupination*, & ramenez mon épée en *quarte dans*

les armes d'un coup ſec, & ripoſtez *quarte ſur les armes.* Si je vous pare foiblement, ſans quitter mon fer, tournez le poignet de *tierce*, en plongeant votre pointe ſur moi; ſi au contraire je vous le force, dégagez *quarte-baſſe.*

2o. Ne me donnez pas trop votre lame à râter, de crainte que je ne vous faſſe un coulé ſur le fer, qui ordinairement réuſſit aſſez favorablement, quand il eſt fait avec jugement & dextérité, tant d'une part que de l'autre.

3o. Si je vous engage l'épée de *tierce*, à deſſein de rejoindre votre lame, parez du *contre-de-quarte* ſéchement; enſuite marquez-moi une feinte droite, tirez-moi *quarte-baſſe.*

baſſe. Si je la pare d'*octave*, battez mon fer, en tournant le poignet de ſeconde, & tirez *ſeconde.*

4o. Si je vous fais un coupé ſur pointe, tirez droit où vous appercevez jour, la tête couverte du poignet.

5o. Si je vous tire *tierce*, ou *quarte ſur les armes*, parez du *contre-de-quarte.* Si je force ſur vous, en ſerrant la meſure, rompez d'un pas, en parant vivement du *contre-de-tierce*; delà marquez-moi une feinte de quarte ſur les armes, & tirez *quarte dans les armes*, coulant votre lame le long de mon bras.

6o. Il eſt d'obſervation, qu'avec ces deux parades du contre, ſuc-

cédées alternativement l'une à l'autre, le gaucher parera en même-temps le haut & le bas.

Principes que l'on doit obſerver dans les féraillemens d'un homme qui n'a jamais manié le fleuret.

LE jeu preſque général de tous les hommes qui n'ont aucune notion des armes, eſt compoſé ordinairement de trois bottes dégénérées des nôtres ;

Savoir, *Quarte-baſſe*, *prime* & *ſeconde*, qu'ils tirent à bras raccourci. Ces bottes doivent être parées du demi-cercle, & riposter *quarte-droite*, en oppoſant le fort ou en voltant (1). On peut auſſi

(1) Voyez le Chapitre de la Volte, & ce qui y eſt dit.

parer du cercle entier, afin d'entrer en *quarte ſur les armes :* ces deux bottes ſont d'autant inévitables pour eux, qu'ils ne parent la quarte-droite qu'en forçant le fer, leur pointe baſſe, & le poignet en *pronation*, & qu'à leur tierce il ſorte leur pointe en dehors, retirant le coude à eux, le poignet en *ſupination*; néanmoins il eſt à propos de leur parer les ſix premieres bottes avant que de tirer, car c'eſt ordinairement le nombre limité qu'ils emploient ſucceſſivement, ſans combinaiſon de danger, avec une force & intrépidité qui expoſent ſouvent le plus adroit à être inquiété, ou à recevoir le coup pour coup; mais dès qu'ils ont été

parés, leur ardeur ſe ralentit; alors l'exécution de vos coups droits ont le ſuccès que vous avez lieu d'en attendre.

Salut d'Assaut.

1°. TENEZ le fort de la lame de votre épée de la main gauche, la garde en avant, les bras alongés le long du corps, le talon du pied droit contre la boucle gauche, les deux jarrets tendus sans force l'un contre l'autre.

2°. Arrondissez le bras droit en levant la main à la hauteur des yeux, pour la redescendre sur la garde de votre épée.

3°. Lâchez l'épée de la main gauche à la droite, en arrondissant de nouveau le bras droit, jusqu'à ce qu'il soit tendu, en portant le pied gauche en arriere; pliez sous vous, & en garde.

4°. Marquez maintenant le salut des armes.

Prenez votre chapeau de la main gauche en arrondissant le bras, le coude tant soit peu soutenu : découvrez-vous en arrondissant & déployant lentement le bras; qu'à la fin de son extension le poignet soit en dehors, & que les cornes de votre chapeau, en le tenant, soient l'une en haut, & l'autre en bas.

5°. Faites un double appel du pied droit; ensuite passez-le de moitié derriere l'autre, en tendant les jarrets, de sorte que le talon gauche se trouve joint à la boucle droite en parant du demi-cercle.

6°. Portez le pied gauche en ar-

riere, à deux ſemelles & demie de diſtance du droit, en parant *tierce* & *quarte*, pour ſaluer les ſpectateurs. Il eſt à obſerver de commencer par ſaluer les perſonnes qui méritent le plus d'égard, & de marquer votre ſalut en *tierce*, ſi elles ſont placées à la droite; & en *quarte*, ſi elles ſont à la gauche.

7°. Refaites deux appels de pied; enſuite rapprochez le talon gauche proche la cheville du pied droit; portez enſuite votre pied droit en avant, & replacez-vous dans le même ordre que vous en étiez ſorti.

De l'Aſſaut.

L'ASSAUT eſt un aſſemblage de bottes multipliées qui ſe ſuccedent les unes aux autres, avec vîteſſe, jugement & préciſion, auxquelles on oppoſe, tant d'une part que de l'autre, des parades que l'on cherche à tromper par des feintes.

Projet d'Aſſaut.

Avant de commencer un aſſaut on couvre ſa tête du chapeau, & l'on ſe gante; enſuite l'on fait le ſalut (1); quand il eſt fini, le ſignal

(1) Voyez le ſalut d'aſſaut, page 114.

du combat eſt donné : alors il faut ſe méfier de ſon ennemi, l'attendre hors de meſure.

2°. S'il marche à vous en garde, rompez, en lui marquant des feintes, *ſi vous n'êtes dans l'intention de le prendre ſur le temps.*

3°. Si vous êtes en meſure, ne l'attaquez point par une feinte, de crainte qu'il vous prenne ſur le mouvement.

4°. S'il vous tire à fond, n'importe quelle botte, faites-lui un battement d'épée ; & du même temps, ſi la pointe de ſon fer ſe dérange de la ligne de votre corps, ſerrez-lui la meſure, afin qu'il ne puiſſe la rapporter, & tirez droit ſur ſa [illegible]

5°. Après une vive attaque de *quarte*, faites retraite en parant du *contre-de-tierce* ; s'il dégage en dedans les armes, *croiſez-lui l'épée de tierce* ; s'il dégage en deſſus, revenez du *contre-de-tierce* ; s'il tire ſeconde, parez du *demi-cercle*, & ripoſtez *quarte-droite* ; s'il la pare de *prime*, laiſſez-le tirer prime, parez du *demi-cercle*, & ripoſtez *octave*.

6°. Ne tirez point où votre ennemi vous donne jour, de crainte qu'il ne veuille vous faire donner dedans ; marquez-y ſeulement une feinte, auſſi-tôt dégagez & reprenez-le du contre, en faiſant attention qu'il ne vous atteigne ſur ces différens mouvemens.

7°. S'il vous ramene l'épée de *tierce* en *quarte*, vous forçant, tirez-lui *quarte ſur les armes*; s'il la pare du *contre-de-quarte*, à votre tour, *contredégagez*, tirez-lui *ſeconde*; s'il la pare d'*octave* ſans oppoſition, faites une retraite de corps, & lancez-vous ſur lui par un coup de *quarte dans les armes*, le fort bien oppoſé & le corps un peu renverſé en dehors, pour éviter le coup pour coup; il eſt auſſi à propos de rapprocher l'avant-bras gauche du corps, de maniere que le dos de la main couvre & touche l'eſtomac, afin de chaſſer la lame de l'ennemi, dans le cas qu'il tendroit ſur vous.

8°. Quand l'adverſaire rompt la meſure

meſure de lui-même, ne le pourſuivez pas, car il veut vous attirer. Au contraire, ſi votre attaque l'oblige de s'éloigner, ſerrez-lui la meſure, lui doublant la feinte *une-deux*, juſqu'à ce que la pointe arrive au corps; s'il la pare de quarte, faites-lui le *coupé ſur pointe*, & tirez où vous voyez le jour qu'il procure par ſon ébranlement.

9°. Il ne faut jamais entrer en meſure que vous ne ſoyez prêt à parer, car vous devez vous attendre que l'ennemi prendra ce temps pour vous porter une botte; marchez à lui en *quarte dans les armes*, le bras tendu ſans roideur; s'il vous oppoſe un poignet ſans force, tirez *flanconnade*; s'il vous la pare d'*oc-*

taye, tournez le poignet de seconde, en faisant un battement d'épée; dans cette position serrez-lui la mesure, si sa pointe sort de l'alignement de votre corps, & tirez *tierce*, de préférence à la quarte sur les armes; car ramenant vivement son épée en tierce, frappant la vôtre, il peut vous désarmer, ce qui ne peut arriver tirant tierce; alors il vous restera encore la riposte de seconde à lui lâcher.

10°. Marquez un *appel de quarte*; s'il s'ébranle, marquez-lui la feinte *une-deux*, & tirez-lui *quarte dans les armes*; s'il vous riposte *flanconnade*, tournez aussi-tôt le poignet de tierce en *pronation*, & tirez-lui droit, ce qui produira un

coup de seconde, sur lequel il se précipitera naturellement.

11°. Evitez, autant qu'il vous sera possible, de faire des feintes, mais remplacez-les par des coups droits.

12°. Toutes les fois qu'un Gladiateur fait un mouvement, il lui en fera sur le champ succéder un contraire, d'où il suit que le premier mouvement vous avertit pour prendre le défaut du second.

13°. Evitez de vous trouver garde à garde; mais ne dépendant pas toujours de notre volonté que cela ne soit pas, il faudra alors, si vous vous trouvez dans ce cas, & que votre poignet soit plus foible que celui de votre ennemi, sauter

en arriere, en liant l'épée ou formant le cercle.

14°. Ne parez du contre-de-tierce qu'autant que vous ferez hors de mesure, autrement vous risqueriez de vous ramener la botte au corps.

15°. Après des coups d'attaques, ripostes ou contre-ripostes, il ne faut pas toujours adopter le même engagement d'épée; on ne doit être déterminé à y revenir, soit en tierce ou en quarte, qu'autant que la parade de l'adversaire a chassé son fer en dedans ou en dehors des armes.

Qualités que doit avoir une bonne Lame.

POUR la connoître telle, il faut, selon M. *Dannete*, 1°. que son arrête, c'est-à-dire, la côte du milieu, soit assez épaisse pour lui donner du corps; 2°. qu'elle soit très-unie; car si en passant légérement les doigts d'un bout à l'autre l'on sent des ondes, c'est une preuve qu'elle n'a pas été bien forgée; 3°. qu'elle n'ait point de pailles, qui sont de petites fentes noires, dont les unes sont en travers, & les autres en long. Quoique ces dernieres ne soient pas si sujettes à faire casser la lame, il convient toujours

de la rejetter, pour plus de sûreté. Lors donc que l'on en aura trouvé une avec les qualités requises, on la passera dans du sablon chaud, pour y faire fondre une sorte de graisse dont elle est enduite, & qui en cache souvent les défauts. Si après ces précautions elle en paroît exempte, on ne doit pas s'en tenir encore là; il faut pousser la lame contre le mur; & si elle forme bien le cercle, en la faisant plier de la pointe à environ dix-huit pouces de la garde sans la forcer, dès-lors on la devra juger très-bonne; mais si au contraire elle résiste, c'est-à-dire, si le pli demeure vers la pointe, & que le reste de la lame soit droit & roide, c'est un défaut

considérable, qui la doit faire autant rejetter que celle qui reste faussée. Toutefois l'on peut s'assurer que les lames qui se faussent tant soit peu n'en sont pas moins bonnes; cette flexion est la marque d'une trempe douce & liante, qui est la meilleure qualité. Il n'en est pas de même de la lame roide; la trempe en est toujours aigre & cassante. Pour s'assurer donc d'une bonne trempe avec certitude, il n'est question que de casser dans l'étau la pointe de la lame; alors si la trempe paroît grise, elle est certainement bonne; si au contraire elle est blanche, elle ne vaut rien.

Maniere de monter l'Épée.

IL ne ſuffit pas d'avoir fait le choix d'une bonne lame, il faut encore qu'elle ſoit montée avec autant d'*avantage* que de *ſûreté*.

L'*avantage* eſt que le corps de la garde ſoit un peu incliné en quarte, ce qui facilite le dégagement. La poignée doit être quarrée, & proportionnée pour la longueur à la largeur que prend la main fermée : l'on en tient mieux ſon épée.

La *ſûreté* conſiſte à ne pas permettre que le Fourbiſſeur lime la ſoie pour la diminuer, quand elle

ſe trouve plus groſſe qu'à l'ordinaire; il vaut mieux faire ouvrir & limer le dedans du corps de la garde & du trou du pommeau ; faire remplir bien éxactement les vuides de la monture de cliſſes, les enfoncer de vive force avec le marteau, & river ſans le ſecours de la lime, le bout de la ſoie en pointe de diamant.

La lame vuidée eſt plus commode qu'une plate pour les combats particuliers, à cauſe de ſa légéreté. La plate n'eſt utile qu'à l'armée, ſoit à pied ou à cheval, étant toujours peſante de la pointe.

Pour être d'une juſte proportion, elle doit avoir depuis la garde juſqu'à la pointe, environ deux

pieds & demi de longueur (1). Une lame trop longue eſt dangereuſe, en ce qu'elle oblige de retirer le bras pour faire agir ſa pointe, ce qui donne à l'adverſaire l'avantage d'un temps ſur ſoi.

(1) Le Gouvernement a pris l'attention d'en fixer la meſure à trente-trois pouces, pour la plus grande longueur.

EXTRAIT du Réglement du 22 Août, concernant les Duels.

CE Réglement porte, entr'autres choſes, que ceux qui ſeront appellés en duel, doivent répondre qu'*ils ne peuvent recevoir aucun lieu pour ſe battre; mais que ſi on les attaque, ils ſe défendront; & qu'ils ne croient pas que leur honneur les oblige à aller ſe battre de ſang froid, & contrevenir ainſi formellement aux Edits de Sa Majeſté, aux Loix de la Religion, & à leur conſcience.*

L'Edit de 1679. renouvelle ces diſpoſitions; & par celles de la

Déclaration du 12 Avril 1723, & de l'Edit du mois de Février 1729, Messieurs les Maréchaux de France sont les Juges-nés des questions des Nobles, qui intéressent le véritable point d'honneur, le plus bel attribut de la Justice.

F I N.

TABLE
DES MATIERES
Contenues dans ce Volume.

Fin de la Table.